

ISSN 0247-1132

TOUS LES DEUX MOIS

DES MICROS ET DES JEUX

banc d'essai
20 micros pour jouer

basic
un programme pour jouer aux dames contre votre ordinateur ... et 3 autres jeux inédits



sélection
les 33 meilleurs logiciels de jeu

trucs
comment programmer votre jeu d'aventure



CONCOURS gagnez un voyage aux U.S.A., des micro-ordinateurs, des jeux d'échecs électroniques...

300 PRIX



ORIC/ATMOS

Société Oric Products International, Grande-Bretagne. Date de naissance : décembre 82 (Oric 1), *en France : février 83* (Oric 1), *février 84* (Atmos); *nombre d'unités vendues pour* Oric 1 : *dans le monde, 350 000; en France : 60 000; Atmos : non communiqué.*
– A.S.N. Diffusion, Z.I. La Haie-Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (1) 265-91-43.
– unité centrale : 2 480 F; configuration minimale et efficace : 2 880 F (avec magnéto);
– microprocesseur 6502 A; mémoire vive : 64 K; mémoire utilisateur : 47 K; mémoire morte : 16 K
– raccord télé par prise péritel sur téléviseur Sécam
– pas de modem
– clavier QWERTY à 58 touches mécaniques
– imprimante marque « Centronics » (1 800 F)
– Basic résident, Forth
– éditeur pleine page
– son à trois voies sur sept octaves, bruitages préprogrammés
– mode texte : 28 lignes de 40 signes en 8 couleurs
– mode graphique : 200 × 240.

Surprise pour nos amis d'Outre-Manche : l'*Oric 1* s'est mieux vendu en France que partout ailleurs et de dynamiques sociétés de créations de logiciels de jeux ont emboîté le pas de ce succès. Un succès mérité, compte tenu du rapport mémoire/prix, mais qui ne s'est pas fait sans quelques accrocs (premières séries défectueuses). L'*Oric 1*, qui n'est plus aujourd'hui en vente, reste une bonne machine, en dépit de ses touches « semi-mécaniques » (type calculatrice). Avec l'*Atmos*, version à clavier mécanique de l'*Oric 1*, le changement n'est pas important, si ce n'est la facilité d'utilisation. Pour 765 F votre *Oric 1* devient un *Atmos* (changement du clavier, du boîtier et de la mémoire morte). L'échange standard *Oric 1* + 1 190 F = *Atmos* est immédiat (la modification demandant deux semaines de délai). Avec l'*Atmos* il est désormais possible d'associer un lecteur de micro-disquettes. Cela dit, il faut presque reprendre à zéro sa collection de programmes, car la compatibilité n'est pas totale : le Basic passe; le langage machine, non. Les jeux ne cessent désormais de se développer – c'est donc une valeur sûre pour le joueur – mais aucun n'a encore atteint un véritable stade de maturité par rapport à ceux qui passent sur les « quatre grands » *(Apple, Commodore, Atari et Spectrum).* On attend toujours de « vrais » jeux d'aventure et de rôle en français. L'apparition des micro-disquettes devrait résoudre ce problème. En attendant il y a quand même de bons jeux : *L'Aigle d'or, Citadelle, Le mystère de Kikekankoi, Esquive, Oric miner* (bonne simulation économique) et surtout *The Hobbit,* l'un des meilleurs jeux d'aventures actuellement sur le marché (en anglais).



SHARP MZ 720 et 730

Société Sharp, Japon. Date de naissance : février 83; en France : septembre 83. Nombre d'unités vendues : dans le monde, 200 000; en France, 7 000.
– Sharp Burotype Machine, 151-153, avenue Jean-Jaurès, 93307 Aubervilliers. Tél. : (1) 834-93-44.
– unité centrale : 3 000 F
– configuration minimale et efficace : 3 000 F (le magnétophone est incorporé à l'U.C.; sur la version 730, le magnéto et l'imprimante sont intégrés à l'U.C. (4 500 F)
– microprocesseur Z 80 A; mémoire vive : 64 K; mémoire utilisateur : 37 K; mémoire morte 6 K
– raccord télé par prise d'antenne ou péritel sur téléviseur Sécam
– pas de modem
– clavier QWERTY à 69 touches mécaniques (dont 10 de fonction)
– Basic Résident, Assembleur, Forth, Pascal
– éditeur pleine page
– son à une voie
– mode texte : 25 lignes de 40 signes en 8 couleurs
– mode graphique 80 × 50 points.

(Photo version 730, c'est-à-dire avec imprimante).
Un bon rapport qualité/prix puisque, pour les 3 000 F du MZ 720, le joueur dispose d'un système complet, prêt à l'emploi, avec une meilleure fiabilité de chargement grâce à l'incorporation du magnétophone dans l'unité centrale. Le 720 est évolutif : il est possible d'ajouter à tout moment l'imprimante (la place est prévue).
Côté jeux, le *MZ 720* est plutôt faible : peu ont été commercialisés. Ce n'est en fait pas « sur le marché » qu'il faut chercher les jeux mais « sur le terrain », aux côtés des utilisateurs. Autour du *Sharp* s'est développé un environnement particulièrement dynamique et notamment le *Club des Sharpentiers* (voir notre rubrique « News ») qui publie régulièrement un bulletin d'information pour ses adhérents. Le grand concours de programmation qu'il organise manifeste bien la volonté des utilisateurs et du distributeur français de ne pas s'en tenir aux trop nombreux jeux d'arcades qui constituent l'essentiel de la ludothèque commercialisée.

L'AIGLE D'OR

Pour Oric 1 *et* Oric/Atmos *(cassette).*
Jeu d'aventure (en français).
Prix : 180 F.
Éditeur : Loriciels (France).

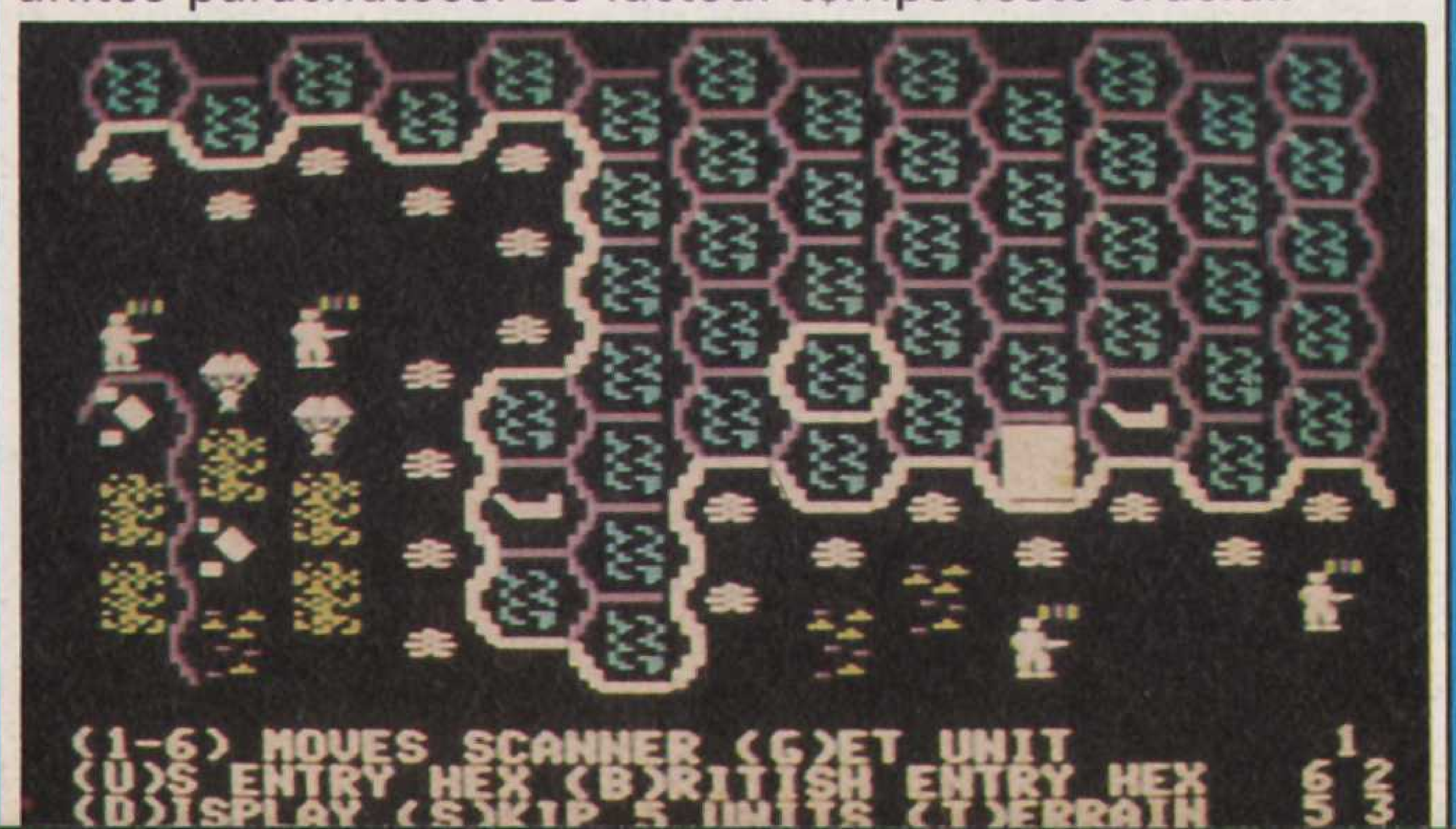
Le premier jeu d'aventure pour *Oric 1* et *Oric/Atmos* n'atteint certes pas encore les qualités techniques et graphiques que l'on rencontre fréquemment sur *Apple*, mais c'est un début extrêmement encourageant pour les possesseurs de ce micro. D'autant que la pratique de *L'Aigle d'Or* révèle un niveau de difficulté tout à fait appréciable. L'adjonction prochaine de la fonction « PAINT » dans de nombreux logiciels de jeux d'aventure pour cette machine devrait encore élever leur qualité graphique.



BATTLE FOR NORMANDY

Pour Apple II *et* Atari 800 XL *(disquette).*
Wargame (en anglais), niveau moyen.
Prix : 450 F.
Éditeur : Strategic Simulations Inc. (U.S.A.).

En cette année du quarantième anniversaire du Débarquement allié sur les côtes de Normandie, *Battle for Normandy* est tout à fait d'actualité. Mais c'est surtout un excellent jeu de simulation et de réflexion. Toutes les données stratégiques et tactiques historiques se retrouvent dans cette simulation de la célèbre opération Overlord. Pour vaincre le programme de jeu ou votre adversaire humain, que vous jouiez du côté des forces alliées ou allemandes, il vous faudra faire preuve d'un esprit d'organisation particulièrement affûté. La mise en place de « têtes de pont », essentielle à tout débarquement, pose de très nombreux problèmes, quand bien même les forces adverses sont prises à revers par des unités parachutées. Le facteur temps reste crucial.



LUDO CIE
ETAT DES PERTES & PROFITS POUR 0/4

	$	%TL	$/#	%CH
REVENU	10,000	100	500	0
PCM VENDUES	4,000	40	200	0
FRAIS-GEN	1,600	16	80	0
PUBL. & MKTG	200	2	10	0
REC & DEVL	300	3	15	0
AMORTISSEMENT	400	4	20	0
DEPENSES VAR.	0	0	0	0
EXP. OPER.	2,500	25	125	0
INTERETS	0	0	0	0
TAXES	1,600	16	80	0
COUT TOTAL	8,100	81	405	0
REVENU NET	1,900	19	95	0

CARTELS & CUTTHROATS

Pour Apple II *(disquette).*
Simulation économique (en français).
Prix : 650 F.
Éditeur : Strategic Simulations Inc. (U.S.A.), version française : Computerre (Canada).

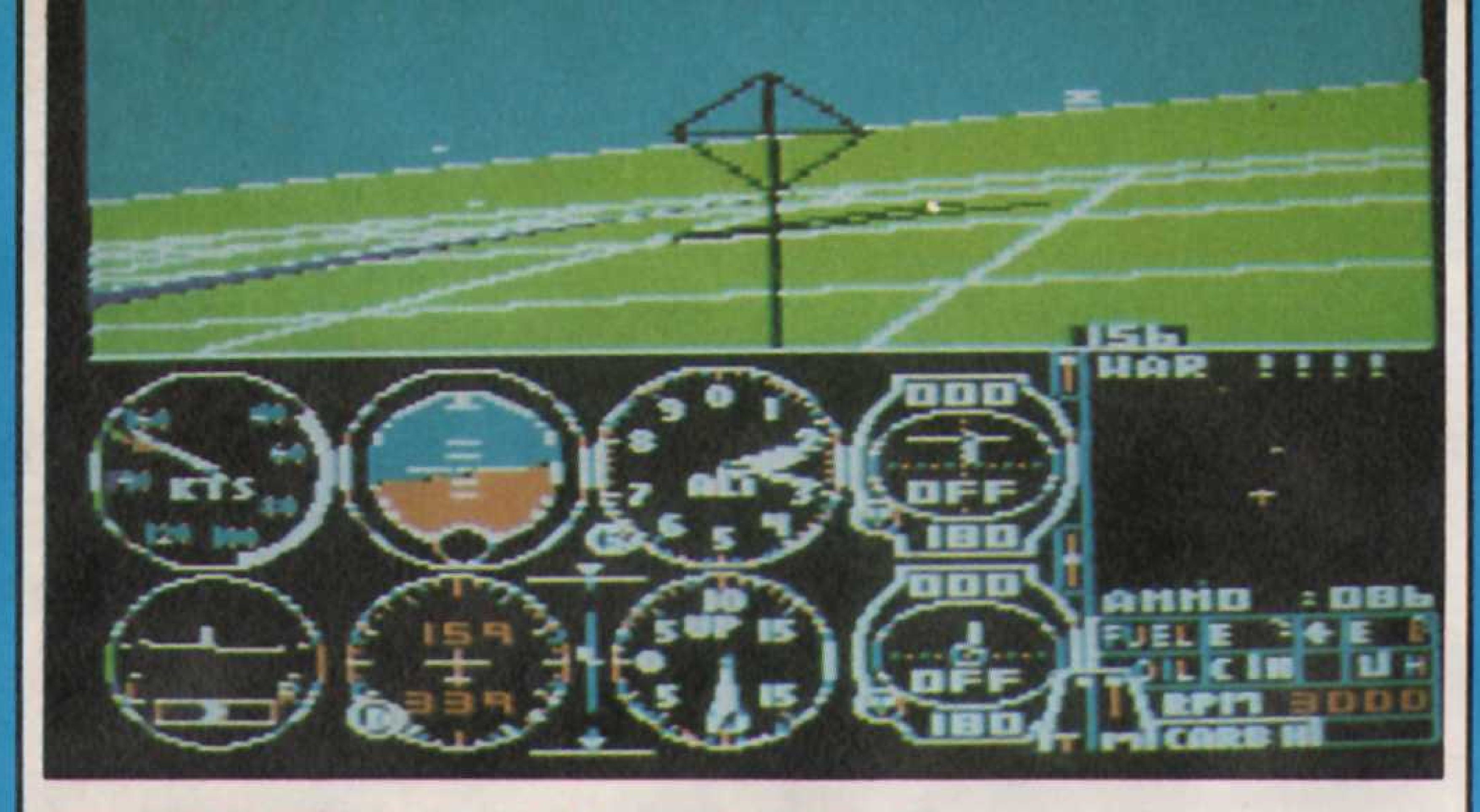
Dans ce jeu économique de haut niveau, vous incarnez le président d'une société anonyme. Votre objectif est de développer votre entreprise tout en résistant à la concurrence (représentée par d'autres joueurs, l'ordinateur servant alors d'arbitre ou, contre l'ordinateur lui-même, dans le jeu en solitaire). Comme sur le « marché », les paramètres changent sans cesse : prix d'achat des matières premières, taux d'intérêts, intervention de l'État, des syndicats, revendications salariales. *Cartels & Cutthroats* est à considérer comme le meilleur jeu économique grand public (il est parfois le support de stages de formation), mais nécessite de bonnes connaissances économiques de base.

CHOPLIFTER

Pour Apple II, Commodore Vic 20 *et* 64 *(cassette et disquette).*
Jeu d'adresse.
Prix : 550 F.
Éditeur : Broderbund Software et Creative Software (U.S.A.).

Il est rare que nous vous présentions des jeux d'adresse mais quand ils atteignent le niveau de qualité de *Choplifter*, il devient impératif d'en parler! Commercialisé peu après l'échec de la tentative de libération des otages américains en Iran, *Choplifter* vous met aux commandes d'un hélicoptère qui doit sauver les otages. Le réalisme stupéfiant du graphisme, tant de l'hélicoptère que des otages faisant des signes à l'hélico dépasse tout ce qui s'est vu sur micro-ordinateur pour atteindre la qualité du jeu d'arcade. Votre tâche sera compliquée par la présence de tanks et d'avions, bien décidés à ne pas vous laisser agir. De plus, contrairement à beaucoup trop de jeux d'adresse, il vous faudra des semaines et des semaines de pratique pour espérer atteindre une maîtrise totale du jeu.

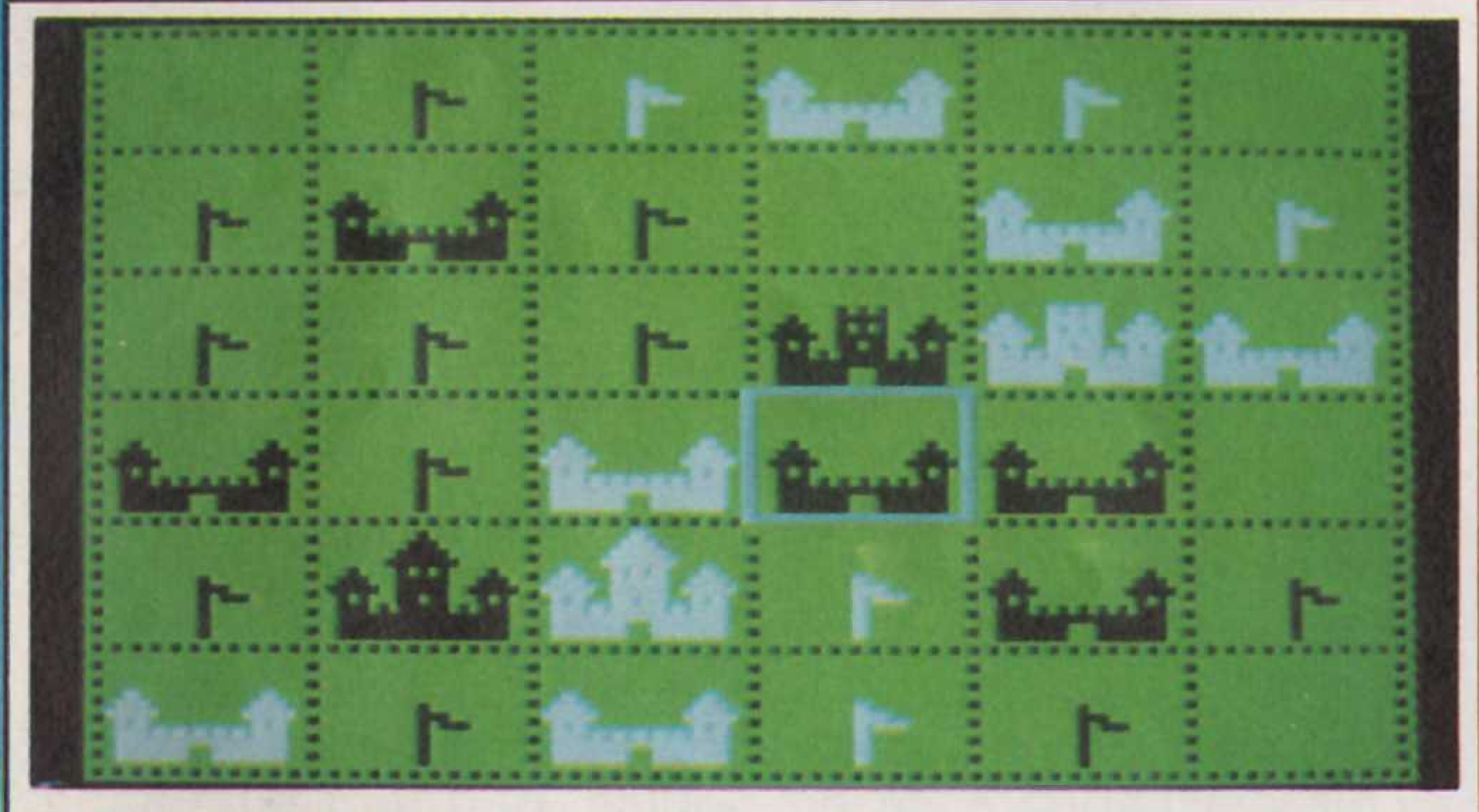




FLIGHT SIMULATOR II

Pour Apple II, Mac Intosh, IBM PC *(disquette).*
Simulateur de vol (en anglais).
Prix : 665 F.
Éditeur : Sublogic (U.S.A.).

Simulateur de vol en couleur, trois dimensions (perspective), *Flight Simulator II* permet tout autant de piloter un jet au-dessus de quatre régions des États-Unis (New York, Seattle, Chicago et Los Angeles) que de combattre dans les airs, contre des avions de la guerre 14-18. Hormis le fait qu'on ne peut sauvegarder une partie en cours, *Flight Simulator II* est le plus complet des jeux de cette gamme, notamment parce qu'il est possible de modifier tous les paramètres du jeu (plus d'une quarantaine) et ainsi de piloter avec un vent et une nébulosité variables, de jour comme de nuit, du coucou au jet, avec ou sans adversaires. Un jeu inépuisable.



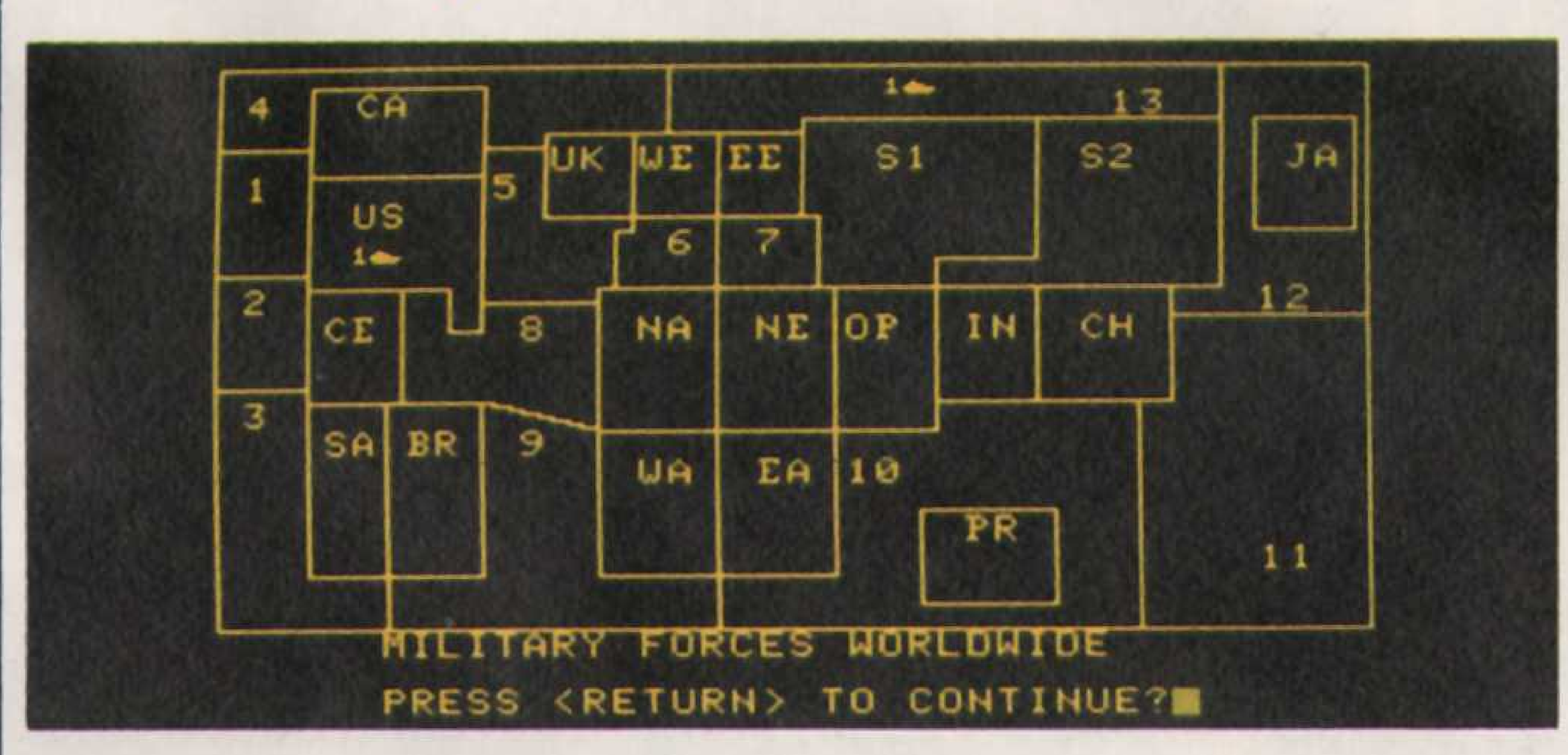
FORTRESS

Pour Apple II *et* Atari 400 *à* 1200 XL *(disquette).*
Jeu tactique sur damier.
Prix : 550 F.
Éditeur : Strategic Simulations Inc. (U.S.A.).

Le but du jeu est d'occuper ou de contrôler le plus grand nombre de cases d'un damier 6 × 6 à l'aide de ses châteaux. Les pions-châteaux ont notamment pour caractéristique de créer autour d'eux des « zones de contrôle » (marquées par un drapeau à la couleur du joueur qui a posé le château). Les cases contrôlées sont celles qui ont un côté commun avec la case où se trouve le château. Cela se complique singulièrement lorsqu'on découvre qu'un château adverse, par sa simple présence à proximité, peut purement et simplement faire disparaître les drapeaux : le contrôle des cases est annulé. Un niveau est encore franchi avec la fortification de chaque château. Et il existe trois niveaux de fortification! *Fortress* est un jeu très accessible mais qui se révèle être, à l'usage, à haut niveau de complexité. Le programme propose cinq adversaires aux comportements stratégiques différents.

GÉOPOLITIQUE 1990

Pour Apple II, Commodore 64 *(disquette).*
Jeu d'alliance et wargame (en anglais).
Prix : 450 F.
Éditeur : Strategic Simulations Inc. (U.S.A.).



La simulation de la confrontation Est-Ouest est, comme dans la réalité, un immense « jeu » de rapport de force et d'influence qui s'appuie sur le contrôle de seize zones ou pays « mineurs » (sic). Le déplacement de forces militaires n'a souvent pour but que d'affirmer une présence, une menace potentielle. Ce grand jeu du « partage du monde » (cf. la conférence de Yalta) n'est pas sans rappeler le jeu de société *Risk* (un wargame simple) et ne débouche pas nécessairement sur une confrontation directe. *Géopolitique 1990* nécessite du joueur qui s'oppose à l'Union Soviétique (gérée par l'ordinateur) de nouer des relations économiques, diplomatiques ou militaires et de gérer avec minutie ses investissements financiers dans la création de nouvelles armées. Un très grand jeu diplomatique, économique qui se transforme en wargame avec l'échec de l'équilibre des forces.

THE HOBBIT

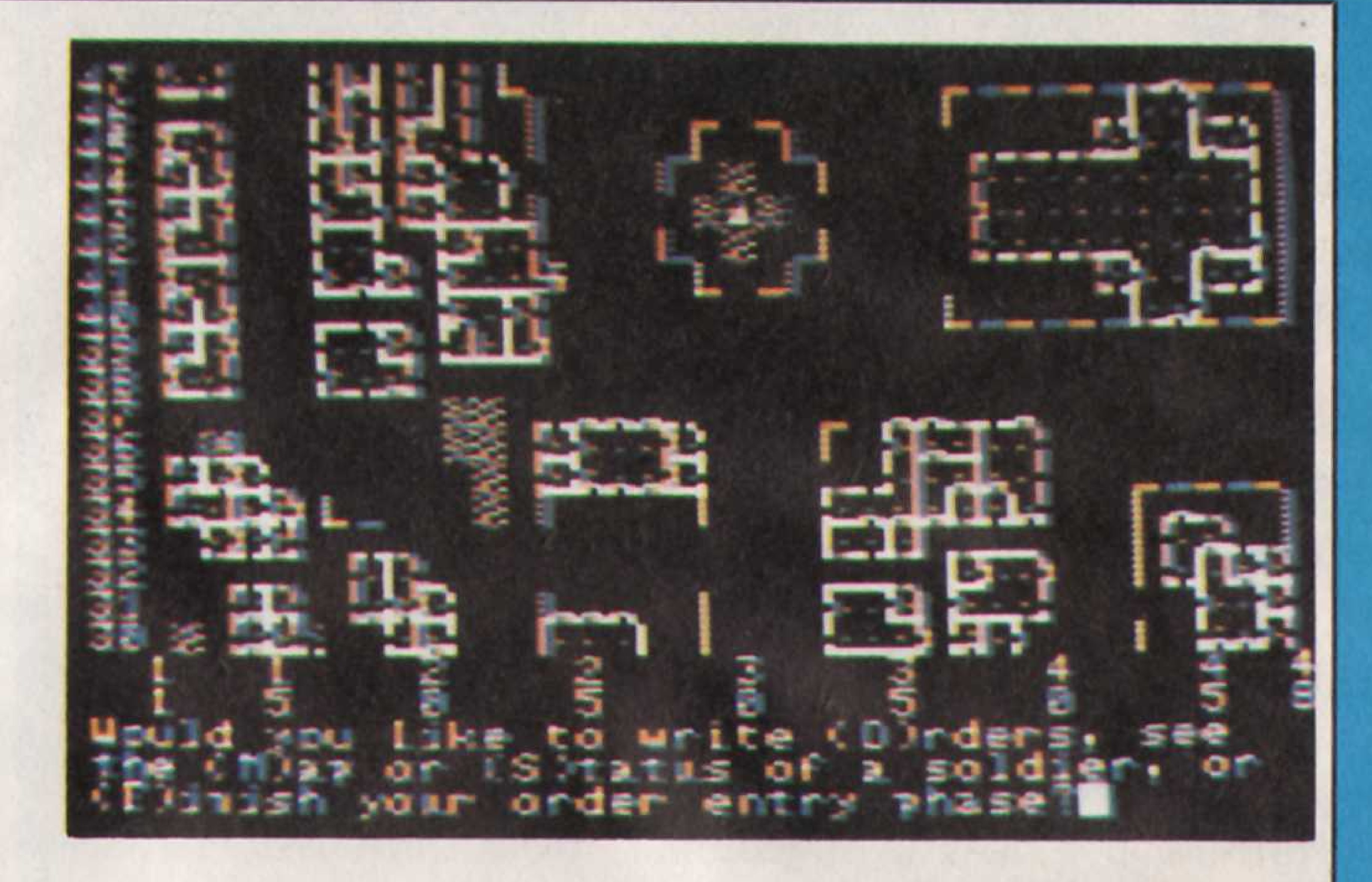
Pour Apple II, Commodore 64, Atari 800 XL, ZX Spectrum, Oric/Atmos *(disquette et cassette).*
Jeu d'aventure (en anglais).
Prix : 200 à 500 F.
Éditeur : Melbourne Software (G.-B.).

L'un des meilleurs jeux d'aventure à ce jour. Pour la première fois les personnages que vous rencontrez en cours de partie ont une véritable « existence », une vie, indépendante de la « vôtre ». Ils peuvent fort bien être eux-mêmes victimes des lieux ou des autres personnages! Sa « traduction » pour un grand nombre de micro-ordinateurs manifeste bien l'intérêt pour ce jeu. *The Hobbit,* c'est bien sur le héros de Tolkien *(Bilbo le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux)* qui servit de base au célèbre jeu de Gary Gigax et Dave Arneson, *Donjons & Dragons.*



COMPUTER AMBUSH

Pour Apple II *(disquette).*
Wargame-jeu de rôle (en anglais), niveau complexe.
Prix : 875 F.
Éditeur : Strategic Simulations Inc. (U.S.A.).



Ce très grand classique du jeu sur micro-ordinateur est à la jonction des wargames et des jeux de rôle. Il simule l'affrontement des patrouilles allemandes et américaines dans un village français, peu après le débarquement allié. Vous devez évidemment éliminer la patrouille adverse, gérée par le programme. Pour cela vous disposez d'un groupe de soldats aux caractéristiques extrêmement précises. C'est à ce niveau qu'on pénètre dans l'univers du jeu de rôle : chaque personnage est doté de caractéristiques physiques (poids, taille, acuité visuelle), psychiques (intelligence) et surtout d'aptitudes (lancer de grenade, précision au tir, combat à mains nues). Chaque personnage est équipé (fusil, mitraillette, grenade, couteau, etc.) et peut marcher, courir – tout droit ou en zigzag – ramper, adopter différentes postures (debout, à genoux, couché). Au début de chaque tour, et pour chaque personnage, le joueur tape les ordres de mouvement et d'action sous forme codée. La précision des angles de vision est telle (angle mort des fenêtres, murs, bosquets) que l'impression de vécu s'installe à grande vitesse. Bientôt vous êtes totalement pris par ce jeu où la représentation en plan a pourtant quelque chose de sommaire. Il vous faudra utiliser au mieux les aptitudes de chacun de ces personnages qu'une fiche détaillée vous fait connaître dans le moindre détail (études, expérience, caractère). Un très grand jeu, qui demande quelques heures de pratique pour savoir coder les ordres.



DARK CRYSTAL

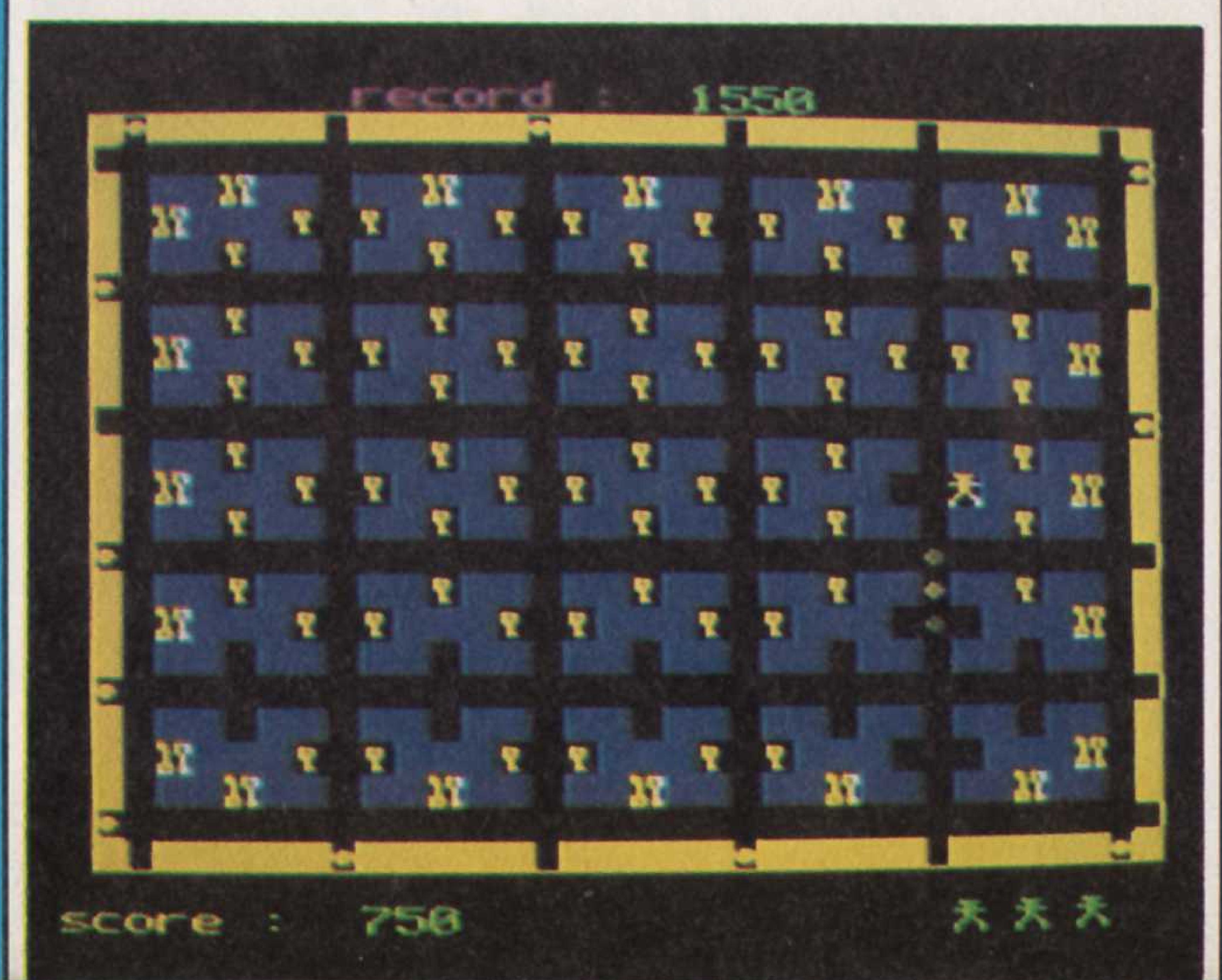
Pour Apple II *(disquette).*
Jeu d'aventure (en anglais).
Prix : 495 F.
Éditeur : Sierra-On-Line (U.S.A.).

Adaptation sur micro-ordinateur du film qui obtint en 83 le Grand prix du Festival du film fantastique à Avoriaz, *Dark Crystal* entraîne les aventuriers à incarner « Jen », le héros, qui tente de recoller les morceaux de cristal permettant de rétablir l'harmonie du monde. Cette grande épopée dans la tradition du conte se caractérise par la qualité du graphisme (les dessins sont réalisés à la tablette graphique sur les images mêmes du film) et, ce qui est assez rare pour être signalé, par une tonalité poétique simple et réussie. Le jeu lui-même se déroule sur le mode du jeu d'aventure classique (déplacement, action proposée sous la forme verbe + nom, tapés au clavier).

ESQUIVE

Pour Oric 1 *(cassette).*
Jeu de tactique et d'adresse.
Prix : 90 F.
Éditeur : ASN (France).

Esquive est un jeu étonnant, d'une qualité qui s'affirme à mesure qu'on le pratique. L'écran présente ce qui pourrait être le plan d'une ville avec ses rues s'entrecroisant à angles droits. Chaque bloc rectangulaire, délimité par les « rues », présente quatre « refuges » dans chacun desquels le personnage que guide le joueur peut venir prendre place. C'est d'ailleurs ce qu'il faudra faire chaque fois qu'un projectile, lancé du bord du plateau, foncera vers le personnage. A un croisement, deux projectiles, à l'apparence de boules, partiront simultanément, verticalement et horizontalement. Le but du jeu est de prendre toutes les « clefs » qui sont dans les refuges. Autant il est facile de s'emparer de celles du centre, autant il faudra faire des prouesses de prévision dès qu'il s'agira de prendre celles qui bordent le plateau de jeu.

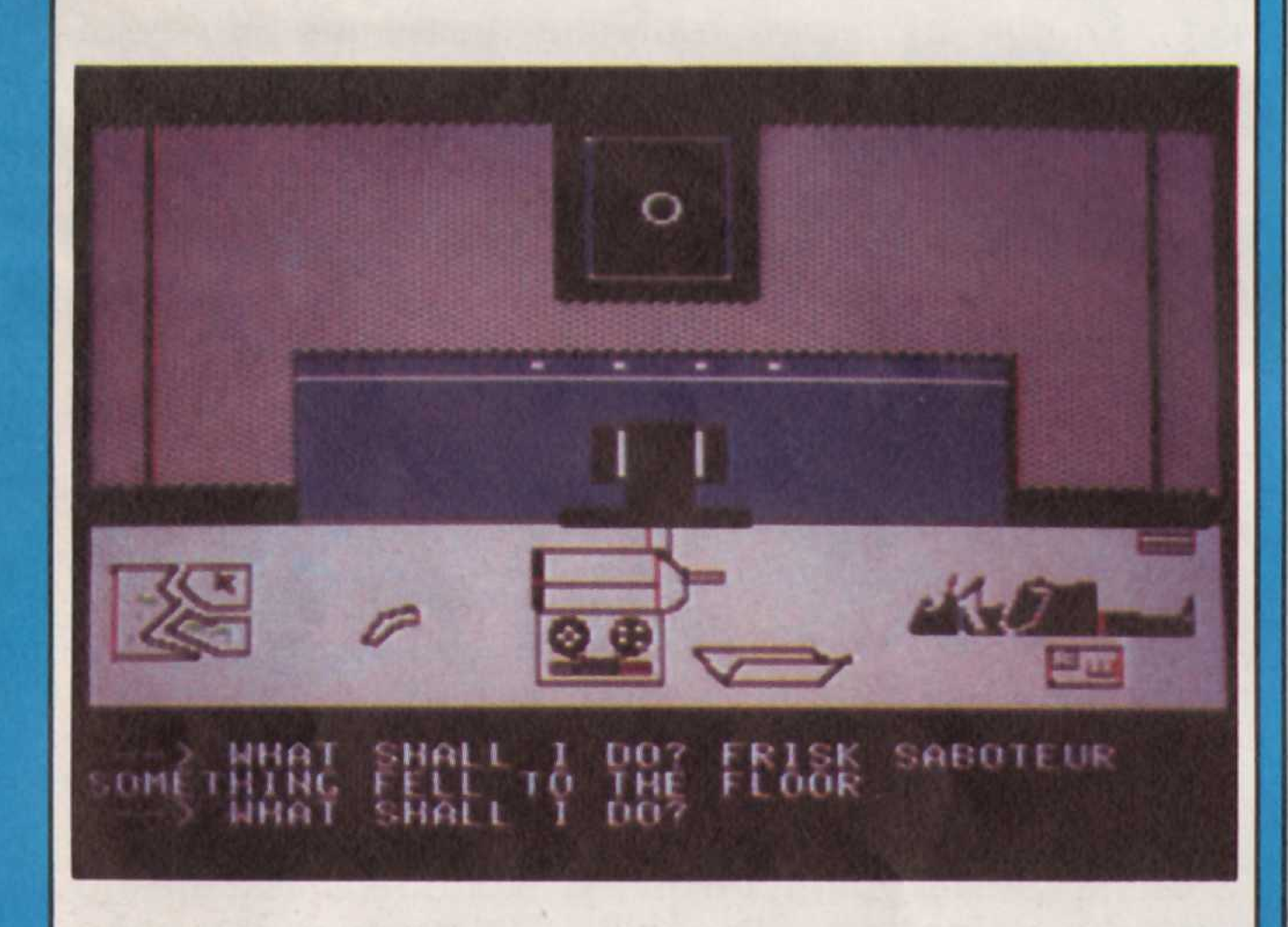


MASQUERADE

Pour Apple II *(disquette).*
Jeu d'aventure (en anglais).
Prix : 550 F.
Éditeur : Phœnix Software (U.S.A.).

Une des plus récentes évolutions du jeu d'aventure : celle où le joueur ne peut espérer trouver seul la solution! Autant dire qu'il vous faudra pénétrer le réseau des amateurs de jeux d'aventure sur *Apple* pour espérer progresser régulièrement dans cette enquête policière échevelée. Parviendrez-vous à remonter toute la filière du gang que vous tentez de démanteler? Rien n'est moins sûr! Le graphisme est très proche de la B.D., ce qui est rare et ajoute encore au plaisir de jouer.





MISSION IMPOSSIBLE

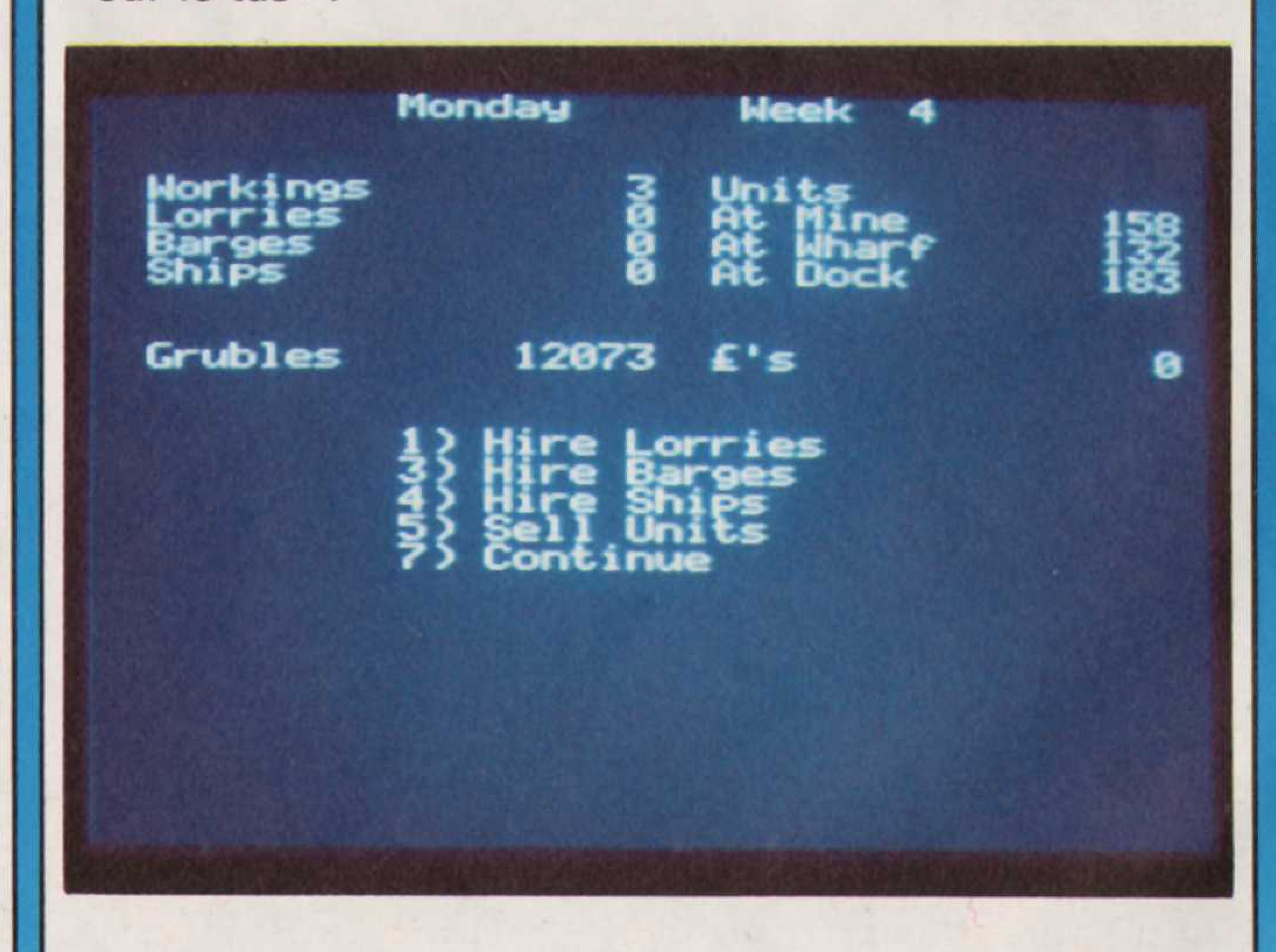
Pour Apple II, Commodore 64, Atari 600 *et* 800 XL *(cassette, disquette et cartouche).*
Jeu d'aventure (en anglais et français).
Prix : 575 F.
Éditeur : Adventure International (U.S.A.).

Ce jeu d'aventure en haute résolution est un des grands classiques de la micro-informatique. Il fait partie de la série des S.A.G.A. (Scott Adams Graphic Adventure), qui forment les débuts du jeu d'aventure sur micro-ordinateur. S'ils n'ont pas les caractéristiques des plus récents, ils constituent cependant une très bonne « base » de jeu. *Mission impossible* – le meilleur titre – place le joueur dans la peau d'un personnage qui doit désamorcer une bombe qu'un terroriste a placée non loin du cœur d'une centrale nucléaire! Les premières recherches, consistant à traquer le poseur de bombe se soldent par une désagréable surprise : il s'est suicidé, emportant son secret avec lui. A force de tâtonnements, vous parviendrez... à tout faire sauter, du moins lors de vos premiers essais.

ORIC MINER

Pour Oric 1 *(cassette).*
Jeu économique (en français).
Prix : 135 F.
Éditeur : Innélec (France).

Quand on est passionné de jeux mais que l'on n'est pas diplômé en économie, on apprécie de pouvoir appréhender un jeu économique le plus simplement du monde, concrètement. C'est ce que propose *Miner*. Vous exploitez une mine, pouvez réduire ou augmenter sa production. Pas de problème. Vous apprenez en outre que vos bénéfices peuvent largement augmenter si, au lieu de vendre votre production sur le carreau de la mine, vous la transportez. Là commencent les problèmes. Il faudra bien sûr tenir compte du coût d'entretien des camions qui effectueront le transit, mais aussi, et surtout, du temps de voyage. L'inertie, les méfaits du stockage, les accidents, sont autant de problèmes à résoudre pour espérer faire fructifier votre affaire. Une approche simplifiée mais structurellement réaliste des problèmes de gestion auxquels le joueur est confronté « sur le tas ».

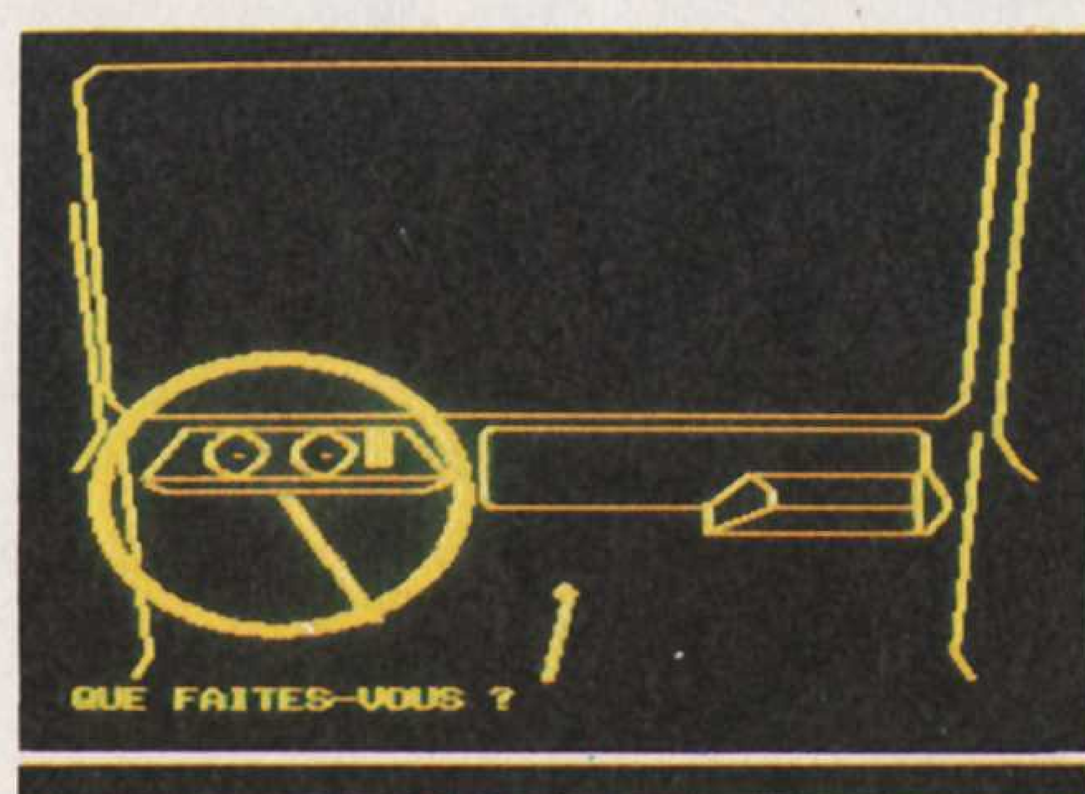


Micro-tendances

Le « standard MSX », qui préfigure le « débarquement » japonais dans le monde de la micro-informatique, est sans doute l'innovation la plus importante depuis plusieurs années.
Redouté de longue date par les constructeurs, il prend une forme encore plus révolutionnaire que prévu.

La comparaison avec les magnétoscopes s'impose : on sait que le « standard VHS » domine largement le marché. Une vidéo-cassette de type VHS peut passer sur tous les magnétoscopes ayant adopté ce standard. Il en va de même pour le standard MSX.
Début 1983, le MITI, équivalent japonais de notre ministère du Commerce extérieur, avait lancé un appel d'offres pour normaliser l'informatique grand public. C'est la société américaine Microsoft, créatrice du Basic le plus répandu dans le monde, qui a été choisie pour définir la norme MSX. C'est aujourd'hui chose faite et, entre septembre 1984 et septembre 1985, plus de dix micro-ordinateurs japonais, tous compatibles entre eux, vont arriver sur le marché. Toute cassette, disquette ou cartouche programmée en MSX passe sur n'importe lequel d'entre eux. Il en va de même pour les périphériques et les synthétiseurs. La capacité mémoire et le prix sont les seules différences de ces micros qui ont pour nom *Canon V-10, Fuji FM-X, Hitachi H1, MPC 10, National CF-2000, Sony HB-55, Toshiba HX-10, Yashica YC 100* et *Yamaha XIS 503*... parmi les premiers.
Le *Spectravideo 318,* le micro-ordinateur qui se rapproche actuellement le plus de la norme MSX, n'est pas un compatible MSX à 100 %, contrairement à ce qui a été souvent affirmé. Il en va de même pour son successeur, le *328.* Il faudra attendre la commercialisation d'un adaptateur destiné aux *318* et *328* pour qu'ils soient conformes aux normes MSX. Ou encore, la sortie du *Spectravideo 728,* qui est, quant à lui, vraiment MSX.
Plus de trois cent cinquante logiciels de jeux sont en cours de réalisation pour ces nouvelles machines. Très impressionnant! Il faut donc retenir que le MSX est à la fois un Basic spécial, une machine équipée d'un microprocesseur Z 80 A, une ROM (ou mémoire morte, ou MEM) de 32 K-octets contenant le Basic MSX, une vidéo-RAM spéciale de 16 K pour gérer l'image et 8 à 64 K de mémoire vive.
Toutes les machines au standard MSX seront dotées d'un mode graphique permettant d'afficher 16 couleurs avec une définition de 256 × 192 points. Un système sonore à 3 voies sur 8 octaves et deux « modes texte » comprenant respectivement 32 × 24 lignes et 40 × 24 lignes. Un dernier « détail » : tous ces micros auront un prix situé entre 1 500 et 3 000 F...
Face à un tel rapport qualité/prix, les constructeurs anglais, français et américains devront trouver des arguments de poids s'ils veulent résister à l'invasion.

• *Lilla* et *Jacky* pour *Oric/Atmos.* Qui dit aventure ne dit pas forcément souterrain ou monstres dangereux. Le scénario de celui-ci nous indique que Lilla a été enlevée et que Jacky part à sa recherche... Comme l'indique notre photo, il l'a retrouvée! On ne peut certes pas dire que le graphisme échappe au style dépouillé des graffitis, mais il fallait le mentionner. Une bonne quinzaine de jeux sur le marché proposent de semblables épilogues, en toute simplicité, mais sans grande originalité. Jusqu'à présent, le micro-ordinateur n'est pas vraiment érotique.







• *War in Russia* pour *Apple* (éditions S.S.I.). Encore un très beau wargame à ranger parmi la gamme déjà étonnante de Strategic Simulations Inc., pour *Apple*, en attendant les traductions pour *Atari 800, 1200 XL* et *Commodore 64.* Le jeu simule au niveau opérationnel le combat entre les forces de l'Axe et l'armée soviétique, de 1941 à 1944. Trois scénarios (joués un par un ou à la suite les uns des autres) sont à la disposition des joueurs (en solitaire contre le programme ou à deux joueurs) : *Barbarossa, Case blue* et *Zitadelle.* Il faudrait plus d'une page pour vous rapporter dans le menu toutes les variables qui interviennent en cours de partie : de la météo à la fatigue en passant par le niveau d'expérience de chaque unité, le ravitaillement et autre réorganisation. Heureusement, le joueur peut avoir recours à des procédures automatisées, s'il ne veut pas tout modifier manuellement. Cette excellente approche permet de moduler la rapidité de la partie. Le jeu reste destiné à des wargamers de bon niveau ou des débutants très motivés.

Grand concours de programmation du Club des Sharpentiers

Le *Club des Sharpentiers* organise dès aujourd'hui un grand concours de programmation de dames françaises sur le matériel Sharp *(MZ 720, 730, MZ 80 K, 80 A, 80 B, PC 1500, PC 1251).*
Une première rencontre amicale se déroulera sur le Stand du *Club des Sharpentiers,* au Sicob-boutique; une première sélection aura lieu au Sicob printemps 1985 et la grande finale en septembre de la même année sur le stand du club au Sicob. Le premier prix est une semaine de vacances au Japon! Deux catégories sont à distinguer : les programmes en langage « interprété » (Basic, Pascal) et ceux qui tournent en langage machine. Pour tous renseignements complémentaires et inscriptions, contactez le *Club des Sharpentiers*, Société S.B.M., 151-153, avenue Jean-Jaurès, 93307 Aubervilliers. Tél. : (1) 834-93-44.

Véritable moisson de livres informatiques remplis de programmes de jeux. Nous les avons ouverts, scrutés et avons noté les jeux pour vous faciliter la tâche.

• *Programmez vos jeux sur TI 99/4A* de François Abella, chez Sybex. Pages 1 à 45, des conseils pour programmer, sans doute utiles, mais pas vraiment indispensables vu le peu de débutants sur *TI 99/4A* puisqu'il a disparu depuis de nombreux mois. Le chapitre consacré à la création et à la gestion des « sprites » avec le Basic étendu est très intéressant. Les jeux : *Champ de mines,* traversée d'un champ de mines à l'aide de trois robots; *Memory,* le jeu de mémoire visuelle; *Musique magique,* un *Memory...* auditif; *Course de voitures,* une course sur laquelle les joueurs parient au hasard; *Circuit,* chacun pilote une voiture de course sur un circuit (gestion de l'inertie des véhicules, jeu d'estimation); *Slurpomania,* le tout dernier nom réservé au célèbre *Pac-Man*; *Stratèges,* il faut reconstituer le mot TEXAS, le joueur, représenté par une flèche pousse des lettres, elles peuvent rebondir sur les bords du plateau de jeu ou être dispersées par les piranhas...
Tous les programme sont bien présentés et pas excessivement longs, mais ne présentent pas d'originalité. Pour les jeux : 9/20.

• *Boîte à outils pour Oric (1 et Atmos),* tome 2, par Michel Martin aux éditions P.S.I., 126 pages. Des jeux de réflexion : *Awari, Black Box, Grenouilles et Crapauds* (analogue à *Saute-mouton*) et un grand nombre de petits programmes qui peuvent s'avérer utiles, entre autres dans vos propres jeux. Des jeux très classiques, mais de réflexion. Note du stratège : 12/20.

• *Premiers programmes* chez Sybex. Une collection dont les premiers titres portent la mention *ZX 81, Oric, Commodore 64* et *Vic 20.* L'auteur, Rodnay Zaks, a réalisé pour chacun de ces ouvrages de véritables prodiges de drôlerie et de clarté dans les explications sur le fonctionnement de l'informatique. De merveilleux livres, même pour ceux qui ne programment pas encore. Parmi les meilleurs que nous ayons vus.

PAPIER, CRAYON, MICRO



La collection *Jeux & Stratégie* (éditions du Rocher) accueille un nouvel ouvrage : *50 jeux* (avec du) *papier* (et des) *crayons*, de François Pingaud et Jean-François Germe. Cinquante jeux du plus simple au plus complexe vous y attendent, parmi lesquels figurent plusieurs inédits. Dix d'entre eux font l'objet d'une programmation en Basic standard avec analyse de la structure du programme et commentaires. Au moment de la rentrée, il est temps de savoir à quoi vous jouerez en classe cette année. Il n'y a pas que le morpion, que diable! Nous vous laissons nous noter...

• *Guide du Basic ZX 81,* par Douglas Hergert, chez Sybex, 189 pages. Chaque mot de Basic est clairement expliqué et agrémenté d'un exemple. Un bon ouvrage de base pour ZXmanes.

• *Guide du Spectrum,* par Ian Sinclair, collection Modulo chez Belin. Un approfondissement indispensable pour les possesseurs de *Spectrum.* De très bonnes explications, de A à Z.

• *Vic 20 jeux d'actions,* par Pierre Monsaut, chez Sybex. Très jolie présentation, très claire, mais uniquement des jeux d'action.

• *Oric et son microprocesseur,* par François Normant et Frédéric Blanc, éditions Micro programmes 5. Un excellent ouvrage, très attendu par de nombreux possesseurs d'*Oric* (*1* et *Atmos*). Il comporte tout le listing de la ROM basic du 6502 et la manière d'atteindre les routines en langage machine. Cette descente au cœur de l'ORIC s'accompagne de routines inédites, par exemple le RESTORE N (qui permet d'adresser le RESTORE et non plus seulement de renvoyer le pointeur en début de DATA) et un « scrolling » latéral. La manière de programmer en langage machine est quant à elle plus obscure. Un très bon livre mais qui, bien sûr, ne s'adresse pas aux débutants.

• *Softwar, la guerre douce,* un roman de Thierry Breton et Denis Benech (Laffont). A lire sans le moindre délai! Les passionnés d'informatique et d'espionnage que vous êtes ne le regretteront pas.

Question : comment ruiner l'économie d'un pays adverse, désorganiser ses services de gestion, le mettre à genoux en cas de guerre sans utiliser ni bombe, ni fusil, sachant que l'adversaire en question détourne vos ordinateurs et vos programmes? Réponse : en piégeant puces et programmes. Actuellement, l'U.R.S.S. aurait environ quinze ans de retard en informatique et détournerait 60 % des logiciels made in U.S.A. pour faire face à la demande informatique (gestion, armée, etc.). Recette de piège : le « pirate » tape tous les jours au clavier les relevés météo des quatre coins du monde. Or, vous disposez d'une petite île dans le Pacifique, entièrement sous contrôle militaire. Les services météo de l'île n'ont pas le droit d'annoncer 1 028 millibars, mais doivent le faire quand on leur en donne l'ordre. Ce chiffre, saisi au clavier de l'ordinateur, entraîne la lecture d'un sous-programme qui détruit, ou mieux, fausse de nombreux autres calculs. Avec l'annonce de 1 029 millibars, le piège est désamorcé. Dans le domaine de la gestion, même combat : le contrôle du prix d'une valeur boursière permet de l'ajuster, par exemple, sur 51,25 $, chiffre qui modifie toutes les valeurs d'une gestion de stock en mémoire dès qu'il est tapé au clavier. A vous d'imaginer de tels pièges installés dans des satellites ou des ordinateurs d'état-major...